Precauzioni

• Il disco contiene software per la console PlayStation® e per il sistema informatico di intrattenimento PlayStation®2. Non usare questo disco con un altro sistema, poiché potrebbe danneggiarlo. • Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche della PlayStation® per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con versioni straniere della PlayStation®. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation® o PlayStation®2 per garantire un uso corretto. • Inserire il disco nella PlayStation® con il lato inciso desiderato rivolto verso il basso. • Tenere il disco per il bordo, evitando di toccarne la superficie. • Mantenere il disco pulito e privo di graffi. Se la superficie dovesse sporcarsi, pulirla con un panno morbido. • Non lasciare il disco vicino a fonti di calore né esporlo a luce solare diretta o ad eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi dalla forma irregolare, incrinati, incurvati, o dischi che sono stati riparati con nastro adesivo, poiché potrebbero provocare problemi di funzionamento.

Avvertenza

Fare una pausa di circa 15 minuti per ogni ora di gioco. Evitare di giocare quando si è stanchi o non si è dormito abbastanza. Giocare sempre in una stanza ben illuminata, sedendo il più lontano possibile dallo schermo. Alcune persone sono soggette a crisi epilettiche se esposte a particolari configurazioni di luci o a luci intermittenti. Tali persone potrebbero subire un attacco epilettico guardando immagini televisive o giocando con videogiochi. Anche giocatori che non hanno mai avuto una crisi potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata. Consultare il proprio medico prima di giocare con videogiochi se si soffre di forme epilettiche o si dovessero avvertire alcuni dei sintomi seguenti durante il gioco: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza o di orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori oltre a sviluppatori, editori e rivenditori autorizzati. Qualora si sospetti che questo gioco sia una copia non autorizzata o si abbiano altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando al numero riportato sul retro del manuale.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

"DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. C-12: Final Resistance™ © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. Published and developed by Sony Computer Entertainment Europe. Library programs © 1993-2003 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | DUAL SHOCK

SCES-03366

INTRODUZIONE

Ecco alcuni passi dal diario del colonnello Grisham

Da quando gli alieni ci hanno invaso, le nostre forze si sono assottigliate rapidamente e le nostre unità sono ripetutamente sopraffatte dal nemico. Gli alieni hanno a disposizione armi di gran lunga superiori e sfruttano la tecnologia in modi per noi impensabili. Hanno anche la capacità di modificare ciberneticamente i combattenti della resistenza fatti prigionieri, trasformando i nostri compagni d'armi in brutali assassini che hanno il compito di annientarci.

Non osiamo utilizzare le nostre armi nucleari, perché temiamo della nostra stessa incolumità.

L'Ufficiale scientifico Carter mi ha convinto che la nostra unica speranza è utilizzare a nostro vantaggio la tecnologia degli alieni. In termini pratici, ciò ha significato trasformare il luogotenente Vaughan, il nostro soldato migliore, in un mutante.

Siamo arrivati a questo: la nostra ultima offensiva. Il tempo stringe e non ci sono altre alternative. Si sta per decidere il futuro della razza umana, un futuro che poggia sulle spalle del luogotenente Vaughan: la nostra sola speranza.

ALLESTIMENTO

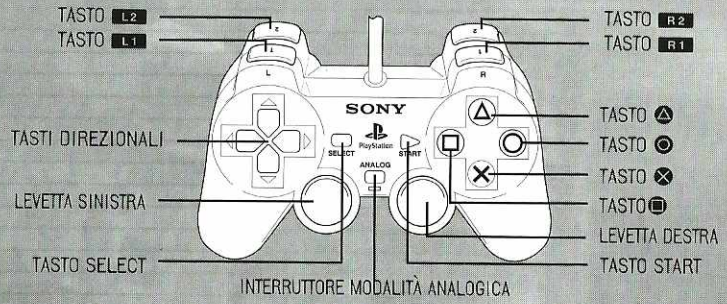
Allestisci la console seguendo le indicazioni del manuale istruzioni. Inserisci il disco di C-12: **Final Resistance**™ e chiudi il coperchio. Accendi la console posizionando il tasto POWER (accensione) su ON. **Non inserire o rimuovere periferiche o Memory Card (Schede di Memoria) quando la console è accesa.** Verifica che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla Memory Card prima di iniziare a giocare.

NB: per quanto corrette al momento della pubblicazione, le informazioni contenute in questo manuale potrebbero non contenere alcune modifiche apportate successivamente durante lo sviluppo del gioco. Tutte le videate presenti in questo manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco. Alcune di queste potrebbero corrispondere a videate presenti nella versione non ancora definitiva del gioco e quindi differire da quelle della versione finale.

TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTO

Nel presente manuale, ⬆, ⬇, ⬅, ➡, etc. indicano la direzione dei tasti direzionali, delle levette sinistra e destra. Tieni presente, però, che per le videate di menu devi utilizzare solo i tasti direzionali e la levetta sinistra.

COMANDI



↑, ↓, ← o →:	muovere Vaughan
Tasto ✕:	eseguire l'attacco primario dell'arma scelta
Tasto □:	eseguire l'attacco secondario dell'arma scelta
Tasto △:	usare lo scudo
Tasto ○:	abbassarsi
Tasto L1:	cambiare arma
Tasto R1:	fissare obiettivo
Tasto R1: (tieni premuto e premi ← o →):	spostarsi lateralmente mantenendo l'obiettivo fissato
Levetta destra o tasto L2 (tieni premuto e premi il tasto direzionale ← o →):	ruotare camera
Tasto R2:	modalità prima persona
Tasto START:	pausa
Tasto SELECT:	inventario

...Messaggio dal colonnello Grisham: devi acquisire un bel po' d'esperienza prima di poter utilizzare l'attacco secondario dell'arma scelta.....

IMPORTANTE: se stai usando il Controller Analogico (DUALSHOCK®), puoi giocare con **C-12: Final Resistance™** usando i tasti direzionali o le levette sinistra e destra. Quando usi le levette sinistra e destra, assicurati che l'interruttore modalità ANALOG (analogica) sia acceso (LED rosso).

ALTRI COMANDI

↑, ↓, ← o →:	ruota il punto di vista di Vaughan quando sei in modalità prima persona
Tasto ✕:	afferrare e tenere una cassa. Premi ↑, ↓, ← o → per spostare la cassa
Tasto ○:	tieni premuto per salire una superficie utile
Tasto ✕:	attivare interruttore / interagire con un oggetto (vedi la sezione COME SI GIOCA del presente manuale)

LE VIDEATE MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto ✕ per confermare. Per ritornare alla videata menu precedente, senza accettare le modifiche alle opzioni, premi il tasto △.

AVVIO

Apparirà la videata d'apertura. Premi il tasto START per accedere al menu principale.

MENU PRINCIPALE

LOAD GAME (CARICA GIOCO)	Vedi menu Carica gioco
NEW GAME (NUOVO GIOCO)	Vedi menu Nuovo gioco
OPTIONS (OPZIONI)	Vedi menu Opzioni

MENU CARICA GIOCO

Evidenzia e seleziona LOAD GAME nella videata del menu principale. Seleziona l'ingresso corretto della MEMORY CARD (Scheda di Memoria) e scegli il gioco che vuoi caricare. Seleziona YES (SÌ) per confermare.

MENU NUOVO GIOCO

Inizia direttamente un nuovo gioco.

...Messaggio dal colonnello Grisham: buona fortuna, Vaughan: Il futuro della Terra è nelle tue mani...

MENU OPZIONI

CONTROLLER	Vedi menu Controller
SONORO	Vedi menu Sonoro
IMPOSTAZIONE SCHERMO	Vedi menu Impostazione schermo

MENU CONTROLLER

Premi ⬅ o ➡ per attivare o disattivare la funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUALSHOCK®).

MENU SONORO

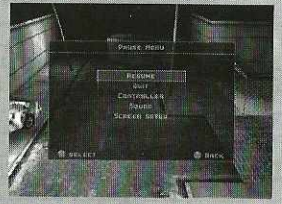
AUDIO	Premi ⬅ o ➡ per scegliere tra uscita audio STEREO o MONO.
MUSICA	Premi ⬅ o ➡ per abbassare o alzare il volume della musica.
DIALOGHI	Premi ⬅ o ➡ per abbassare o alzare il volume dei dialoghi del gioco.
EFFETTI SONORI	Premi ⬅ o ➡ per abbassare o alzare il volume degli effetti sonori del gioco.

NB: premi il tasto ● per riportare il menu Sonoro alle impostazioni originarie.

MENU IMPOSTAZIONE SCHERMO

Premi ⬆, ⬇, ⬅ o ➡ per regolare la posizione dello schermo. Premi il tasto ✕ per confermare o premi il tasto ● per riportare lo schermo alla posizione iniziale.

MENU PAUSA



RESUME (RIPRENDI)
Continua la tua missione da dove l'hai lasciata.

QUIT (ESCI)
Seleziona YES (SÌ) per ritornare alla videata d'apertura. Seleziona NO per ritornare al menu Pausa.

CONTROLLER
Premi ⬆ o ⬇ per attivare o disattivare la funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUALSHOCK®).

SOUND (SONORO)
Vedi la sezione menu Sonoro nel presente manuale.

SCREEN SETUP (IMPOSTAZIONE SCHERMO)
Screen Adjust (Regola schermo) Vedi la sezione Impostazione schermo nel menu Opzioni all'interno del presente manuale.

Brightness (Luminosità) Premi ⬅ per diminuire e ➡ per aumentare il grado di luminosità del gioco.

MENU INVENTARIO

Premi il tasto SELECT per accedere al menu Inventario durante il gioco. Quindi premi ⬅ o ➡ per selezionare la sezione del menu che vuoi visualizzare. Per riprendere il gioco, premi il tasto △ o il tasto SELECT.

INVENTARIO DELLE ARMI

Qui sono visualizzate le armi che hai raccolto, assieme alle informazioni relative al loro utilizzo. Premi ⬆ o ⬇ per far scorrere l'elenco delle armi. Premi il tasto ⊗ per selezionare l'arma che vuoi avere in dotazione. Per una descrizione di tutte le armi disponibili, vedi la sezione Armi nel presente manuale.

OGGETTI

Visualizza tutti gli oggetti che hai raccolto. Premi ⬆ o ⬇ per far scorrere gli oggetti. Premi il tasto ⊗ per utilizzare l'oggetto selezionato.

COMUNICAZIONI

Visualizza tutte le comunicazioni radio ricevute. Premi ⬆ o ⬇ per far scorrere le comunicazioni e premi il tasto ⊗ per risentirle.

OBIETTIVI

Visualizza gli obiettivi della missione. Premi ⬆ o ⬇ per selezionare l'obiettivo che desideri rivedere.

GPS INTERNO

Usa il sistema di posizionamento globale (GPS) per navigare nell'area in cui ti trovi. La tua posizione corrente è indicata da un triangolo rosso. Premi il tasto ■ per centrare la mappa attorno alla tua posizione. Per cambiare la visuale della mappa, premi il tasto ⊗, poi premi ↑, ↓, ← o → per spostarti sulla mappa. Premi il tasto L1 o il tasto R1 per aumentare o diminuire la zumata. Quando hai finito di regolare la visuale della mappa, premi il tasto △ per ritornare alla videata principale del GPS interno.

COME SI GIOCA

GLI SPOSTAMENTI

Il luogotenente Vaughan ha un istinto naturale per la ricerca e la scoperta. Per completare la missione, si sposterà nell'ambiente circostante, cercando in basso ed in alto: controllerà ogni angolo. Premi il tasto ● mentre ti sposti verso una superficie utile su cui far salire Vaughan.

Quando è in corso una sparatoria, Vaughan si abbasserà e, se si trova all'aperto, potrà anche camminare abbassato e cercare riparo. Premi il tasto ● per fare abbassare Vaughan e premi ↑, ↓, ← o → per farlo camminare mentre è abbassato.

Vaughan può arrampicarsi e scendere, ma prima di farlo, metterà da parte l'arma. Se subisce un attacco prolungato mentre sta salendo, cadrà dalla sua posizione.

Vaughan può raccogliere armi, munizioni ed altri utili oggetti, quali chiavi o card, passandoci sopra. Tutti gli oggetti raccolti saranno collocati automaticamente nell'inventario di Vaughan, a cui puoi accedere premendo il tasto SELECT durante il gioco.

COME USARE INTERRUTTORI E CARD

Vaughan può attivare vari interruttori e levette premendo il tasto ⊗ quando si trova nelle vicinanze.

Per superare ostacoli come i campi di forza, Vaughan deve usare la card giusta. Quando si trova vicino al sensore della card, sullo schermo apparirà il seguente messaggio: KEYCARD REQUIRED (CARD NECESSARIA).

Premi il tasto ⊗ quando tale messaggio viene visualizzato per accedere automaticamente all'elenco degli oggetti nell'inventario e scegli la card utile. Il campo di forza si disattiverà e apparirà il seguente messaggio: KEYCARD USED (CARD USATA).

USO DEGLI OGGETTI

Quando Vaughan si avvicina ad un'area dove può utilizzare un oggetto del suo inventario, apparirà un messaggio sullo schermo. Premi il tasto ⊗ per accedere automaticamente all'elenco degli oggetti nell'inventario.

UTILIZZO DELLO SCUDO

Usati in maniera corretta, gli scudi possono bloccare ed assorbire qualsiasi danno potenziale. Gli scudi si trovano lungo il percorso e possono essere raccolti facilmente. Vaughan può portare fino a cinque scudi per volta (compreso quello che ha già). Premi il tasto △ per usare lo scudo.

...Messaggio del colonnello Grisham: lo scudo può essere sovraccaricato per creare un impulso elettromagnetico (EMP) di difesa premendo due volte sul tasto △. L'EMP tramortirà i nemici che si trovano lungo la sua traiettoria, ma a spese dello scudo utilizzato. L'accesso a questa funzione, però, non è affatto facile!..

COME RIMANERE VIVO

Lo stato di salute di Vaughan è rappresentato nella barra dell'energia nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Quando la barra si svuota, Vaughan ha le ore contate, quindi è opportuno continuare ad alimentare la sua energia raccogliendo oggetti energetici.

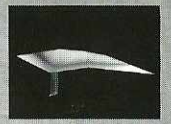
COME SALVARE UN GIOCO

Per salvare un gioco, entra in una delle stazioni rosse per il salvataggio. La stazione diventerà verde. Premi il tasto ⊗ e ti verrà chiesto di selezionare un ingresso MEMORY CARD (Scheda di Memoria). Scegli il blocco su cui vuoi salvare il gioco, quindi seleziona YES per confermare. Se hai selezionato un blocco su cui hai già salvato un gioco, ti verrà chiesto di selezionare di nuovo YES per confermare che vuoi sovrascrivere il gioco già salvato.

...Messaggio del colonnello Grisham: completato correttamente il salvataggio, ritornerai alla stazione di salvataggio e potrai continuare la missione....

ARMI

...Messaggio del colonnello Grisham: Vaughan, non potrai utilizzare subito le modalità d'attacco secondario. Solo quando avrai sufficiente esperienza con ciascun arma, l'attacco secondario sarà disponibile. L'esperienza acquisita con ogni arma appare nella sezione Armi dell'inventario. Tuttavia, per la lama energetica, il discorso cambia: non dipenderà dall'esperienza, ma... da qualcos'altro...



Nome dell'arma **LAMA ENERGETICA**
Descrizione **Arma aliena**
La lama energetica è la sola arma di origine aliena in possesso degli esseri umani. È stata infatti recuperata da una guardia aliena uccisa ed emette una scarica potente al momento del contatto ravvicinato. Si dice che la lama energetica possa emettere una potente scarica d'energia, ma nonostante test approfonditi non è stato possibile provare questa sua proprietà.

Attacco primario **A catena**
Premi il tasto ⊗ per effettuare un attacco singolo. Premi ripetutamente il tasto ⊗ per effettuare una serie di attacchi a catena.

Attacco secondario **Raggio**
Tieni premuto il tasto ● per caricare la lama energetica. Rilascia il tasto ● per liberare una scarica mortale di pura energia.

...Messaggio del colonnello Grisham: nonostante test e ricerche approfonditi, non è stato ancora trovato il metodo per fare emettere alla lama scariche d'energia. Vaughan, devi trovare il modo per sfruttare i poteri di quest'arma....

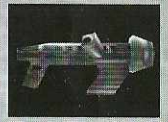
Nome dell'arma MITRAGLIATRICE
Descrizione Mitragliatrice AG-35

L'AG-35 è una mitragliatrice con un lancia granate integrato. Si tratta di una versione potenziata del modello standard usato dalle truppe della resistenza.

Attacco primario Proiettili
Premi il tasto ⊗ per fare fuoco con proiettili.

Attacco secondario Granata
Premi il tasto ● per lanciare una granata con il lancia granate integrato.

Nome dell'arma LANCIARAZZI
Descrizione Lanciarazzi RV-40



L'RV-40 può lanciare singoli razzi. In alternativa si può utilizzare la funzione multiobiettivo che permette di lanciare simultaneamente un numero di razzi a ricerca su obiettivi multipli.

Attacco primario Razzo singolo diretto
Premi il tasto ⊗ per lanciare un razzo singolo.

Attacco secondario Razzi multipli a ricerca
Premi il tasto ● per lanciare 5 razzi che possono dirigersi verso obiettivi indipendenti. Utile per eliminare veicoli.

Nome dell'arma CANNONE LASER
Descrizione XK-50, un fucile laser sperimentale

Un'arma segreta sviluppata dalla Rothbart Optics prima che l'invasione aliena cominciasse. Capace di emettere rapide scariche laser o di rilasciare tutta l'energia laser immagazzinata in un'unica scarica.

Attacco primario Scariche laser rapide
Tieni premuto il tasto ⊗ per emettere scariche laser.

Attacco secondario Scarica laser potente
Tieni premuto il tasto ● per caricare l'energia laser, quindi rilascialo per emettere una potente scarica laser.

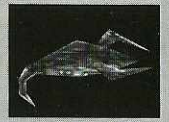
Nome dell'arma PLASMA ALIENO
Descrizione Arma aliena

...Messaggio del colonnello Grisham: Vaughan, quest'arma potrebbe farti fritto, se ti trovassi nel suo raggio d'azione. Se riesci ad averne una per te, ricordati di raccogliere le cellule di plasma per ricaricare l'arma....

Attacco primario **Scariche energetiche al plasma**
Tieni premuto il tasto ⊗ per emettere scariche di plasma. Più terrai premuto il tasto ⊗, maggiore sarà la frequenza di fuoco.

Attacco secondario **Scarica larga al plasma**
Tieni premuto il tasto ■ per caricare l'arma con energia al plasma, poi rilascia il tasto ■ per emettere una scarica larga al plasma. Si può accrescere l'ampiezza della scarica al plasma tenendo premuto più a lungo il tasto ■.

Nome dell'arma **CANNONE A IONI**
Descrizione **Arma aliena**



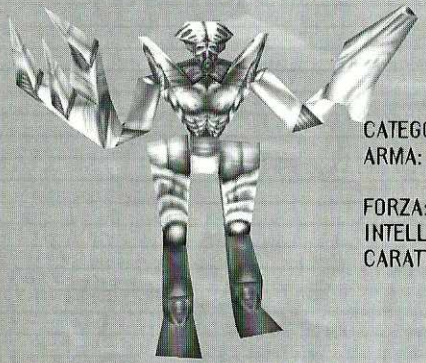
...Messaggio del colonnello Grisham: nonostante approfondite ricerche, il funzionamento del cannone a ioni rimane un mistero per gli scienziati della resistenza. È chiaro, però, che si tratta di un'arma estremamente efficace nel sabotaggio di sistemi elettrici....

Attacco primario **Raggio elettrico**
Tieni premuto il tasto ⊗ per emettere un raggio elettrico.

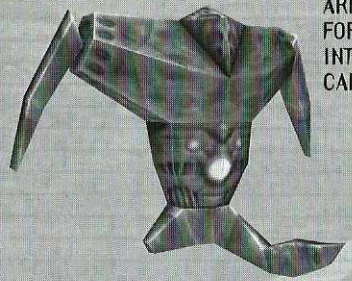
Attacco secondario **Scarica elettrica a catena**
Tieni premuto il tasto ■ per caricare il cannone con l'energia a ioni, poi rilascia il tasto ■ per emettere una potente scarica elettrica.

...Messaggio del colonnello Grisham: quando la scarica elettrica colpisce un nemico, lo tramortisce temporaneamente. Se nelle vicinanze ci sono altri nemici, la scarica rimbalzerà provvidenzialmente su un altro nemico, fino ad esaurimento dell'energia....

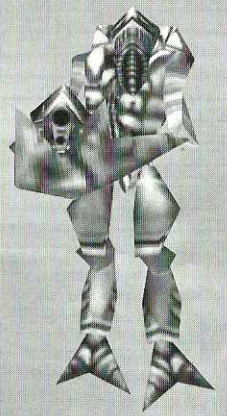
NEMICI



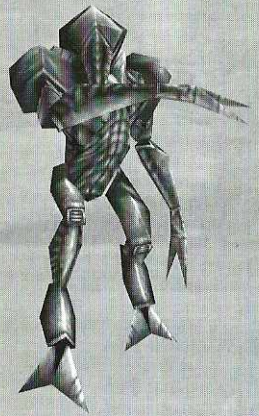
CATEGORIA: **cyborg umano (classe 1)**
ARMA: artiglio motorizzato e dispositivo saldatore
FORZA: 6
INTELLIGENZA: 6
CARATTERISTICHE: drone cyborg. Pericoloso a distanza ravvicinata.



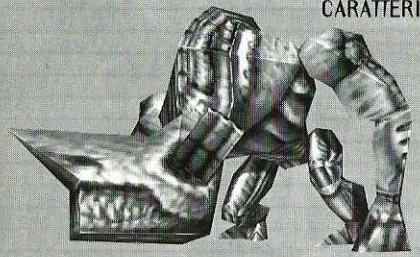
CATEGORIA: **droide sonda (classe 1)**
ARMA: nessuna
FORZA: 2
INTELLIGENZA: 7
CARATTERISTICHE: droide volante usato per la sorveglianza di aree, dà l'allarme e cerca i membri della resistenza nascosti.



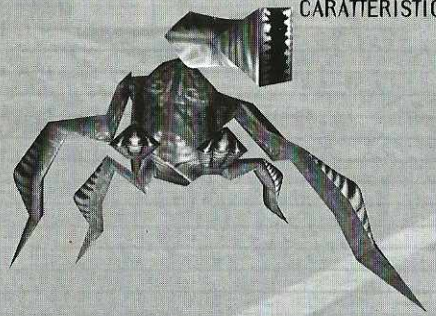
CATEGORIA: **guerriero alieno (classe 1)**
ARMA: cannone al plasma
FORZA: 8
INTELLIGENZA: 7
CARATTERISTICHE: difficile da battere in quanto è armato con scudi personali ed è capace di fare grandi salti.



CATEGORIA: **scienziato alieno**
ARMA: attacchi energetici
FORZA: 8
INTELLIGENZA: 9
CARATTERISTICHE: gli scienziati alieni lavorano nelle strutture di conversione, effettuano esperimenti sugli esseri umani per creare schiavi cyborg. Grazie ad esoscheletri protettivi, possono dedicarsi alla manipolazione dell'energia.



CATEGORIA: **rinoceronte alieno**
ARMA: forza bruta
FORZA: 10
INTELLIGENZA: 2
CARATTERISTICHE: una razza aliena che è stata fatta schiava dagli invasori. Molto forte, ben corazzato e pericoloso. Mantenersi a distanza è la tattica più efficace quando ci s'imbatte in uno di questi feroci nemici.



CATEGORIA: **ragno alieno**
ARMA: mascelle cibernetiche
FORZA: 9
INTELLIGENZA: 5
CARATTERISTICHE: gli invasori hanno utilizzato la cibernetica per accrescere la forza d'attacco di questi esseri. I ragni alieni producono una composto corrosivo per neutralizzare la preda e cacciano qualsiasi intruso nel loro territorio. Di solito si trovano nelle zone buie, poiché hanno un'estrema avversione per la luce.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

Utilizza la modalità prima persona per studiare in dettaglio l'area circostante. Questa modalità è utile anche quando si mira alla testa in quanto permette di risparmiare munizioni.

Studia accuratamente il territorio quando ti prepari per uno scontro e sfrutta a tuo vantaggio qualsiasi copertura.

Utilizza lo scudo: è particolarmente efficace nei combattimenti ravvicinati.

Premi il tasto R1 per fissare un obiettivo: essenziale combattere efficacemente.

Ricordati che puoi utilizzare e posizionare a tuo vantaggio molti oggetti dell'ambiente circostante. Cerca superfici su cui salire ed oggetti movibili.

...Messaggio del colonnello Grisham: in alcune situazioni, caro Vaughan, circospezione e astuzia possono rivelarsi le armi migliori....

TITOLI

Produttore	John Meegan
Manager prodotto	Tom Robberechts
Direttore dello studio	Simon Gardner
Capo grafico	Matt Wee
Team grafico	Alan Brand, Jason Evans, Ben Levitt, Phil Lucasz, Rob Hill, Justin Summers, Pete Giles, Jason Wilson
Capo designer	Stuart Wheeler
Team design	Gareth Hughes, Robert King, Jonathan Double
Capo programmatore	Mike Froggatt
Team programmazione	Gavin Clarke, Iain Cottrell, Wil Driver, Gary Richards, Steven Tattersall, Richard Talbot-Watkins, Martin Kift
Team audio	Andrew Barnabas, Paul Arnold
Supporto strumenti	Simon Brown, Andrew Ostler
Direzione doppiaggio	Andy Emery
Doppiatori	Claudio Moneta VAUGHAN Alessandra Felletti CARTER Gianni Gaude GRISHAM Stefano Albertini ALIEN LEADER Antonio Paiola HENCHMAN Aldo Stella MALE COMPUTER Alberto Pomero Olivero SECURITY
Testi manuale e confezione	Russell Coburn
Design manuale e confezione	James Phippen
Approvazione manuale	Lee Travers, Stephen Griffiths, Brian Goulbourn

Dirigente PR	Anne Carroll
Manager PR	Fleur Breteau
Responsabile controllo di qualità	Geoff Rens
Manager controllo di qualità interno	Dave Parkinson
Supervisore controllo di qualità	Paul Tweedle
Collaudatori	Cambridge: Nick Banning, Tudor Morgan-Owen Liverpool: Alan McArdle, Carl Robinson, Robert Sutton, Anthony Gill, Chris Cubbin, Matthew Brooks, Jason Platt, Shaun Durney, Lee Thomas, Dean Ashley, Barclay Christmas, Chris Speed
TRC	Paul French, John Hale
Manager pianificazione e localizzazione	Vanessa Wood
Coordinatore collaudo localizzazione	Britta Kuhnen
Collaudo localizzazione	Nadege Josa, Gaelle Leysour, Susana Paredes, Jose Flores, Oscar Calzado, Domenico Visone, Rosetta Luca, Monica Dalla Velle, Sandra Raue
Si ringraziano	Tim Closs, John Wagland, Ellie Gibson, Flora Collingwood, Lee Ponting